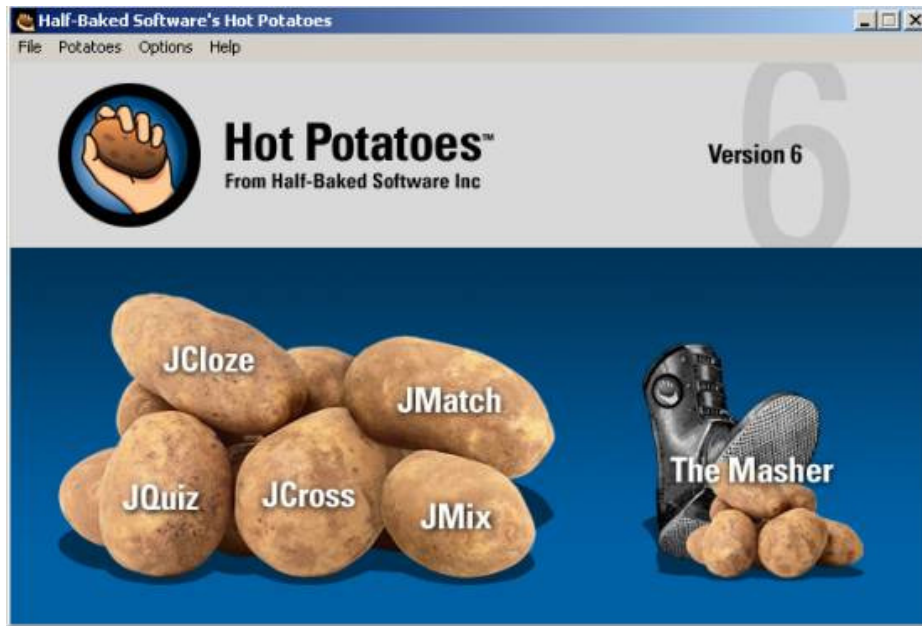


Οδηγός εκμάθησης Hot Potatoes 6

Ο οδηγός απευθύνεται σε όσους επιθυμούν να δημιουργήσουν ασκήσεις χρησιμοποιώντας τα Hot Potatoes σε περιβάλλον Windows 98/ME/NT4/2000/XP. Ο αριθμός έκδοσης που χρησιμοποιήθηκε για τη συγγραφή του συγκεκριμένου οδηγού είναι 6.0.4.18. Εφόσον έχετε εγκαταστήσει το πρόγραμμα, εκκινήστε την εφαρμογή. Θα πρέπει να εμφανιστεί η παρακάτω οθόνη στον υπολογιστή σας.



Εικόνα 1: Αρχική οθόνη Hot Potatoes

Ο παρών οδηγός αποτελεί μετάφραση του αγγλικού οδηγού εκμάθησης των Hot Potatoes. Θα τον βρείτε στο μενού Help.

Τι είναι τα Hot Potatoes;

Τα Hot Potatoes είναι ένα σύνολο έξι συγγραφικών εργαλείων που δημιουργήθηκαν από την ομάδα Έρευνας και Ανάπτυξης στο Κέντρο Πληροφορικής και Μέσων Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Βικτώρια ([Humanities Computing and Media Centre at the University of Victoria](#)). Τα Hot Potatoes σας δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσετε διαδραστικές ασκήσεις διαφόρων βασικών τύπων, βασισμένες στον Παγκόσμιο Ιστό. Τις ασκήσεις αποτελούν ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν κώδικα XHTML 1.1 για την εμφάνιση και JavaScript (ECMAScript) για τη διαδραστικότητα. Αυτά τα βασικά πρότυπα W3C υποστηρίζονται από όλους τους καλούς σύγχρονους φυλλομετρητές, συμπεριλαμβανομένων των Internet Explorer 6+, Mozilla 1.2+, Phoenix, Safari και πολλών άλλων. Τα συγγραφικά εργαλεία μπορούν να διαχειριστούν και Unicode, οπότε μπορείτε να δημιουργήσετε ασκήσεις σε οποιαδήποτε γλώσσα, ή σε ένα μείγμα γλωσσών.

Δε χρειάζεται να γνωρίζετε τα πάντα για την XHTML ή JavaScript για να χρησιμοποιήσετε τα προγράμματα. Το μόνο που χρειάζεται είναι να εισάγετε τα δεδομένα σας (κείμενο, ερωτήσεις, απαντήσεις, κτλ) και τα προγράμματα θα δημιουργήσουν τις ιστοσελίδες για σας. Έπειτα μπορείτε να τις δημοσιεύσετε στο δικτυακό σας τόπο. Παρόλα αυτά, τα προγράμματα έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε σχεδόν ολόκληρες οι ιστοσελίδες να μπορούν να τροποποιηθούν, οπότε αν γνωρίζετε κώδικα HTML ή JavaScript, να μπορείτε να κάνετε σχεδόν οποιαδήποτε αλλαγή επιθυμείτε στον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι ασκήσεις ή στη μορφοποίηση των ιστοσελίδων.

Τώρα δείτε κάποια παραδείγματα σχετικά με το τι είδους ασκήσεις μπορείτε να δημιουργήσετε χρησιμοποιώντας τα Hot Potatoes. (Σημειώστε ότι τα αρχεία δεδομένων για όλες αυτές τις ασκήσεις είναι διαθέσιμα από το φάκελο tutorial (π.χ. C:\Program Files\HotPotatoes6\tutorial) αν θέλετε να τα δείτε αργότερα εντός των συγγραφικών εργαλείων).

Ανάμεσα στα νέα χαρακτηριστικά της πιο πρόσφατης έκδοσης (6.2.4.3) είναι η δυνατότητα εξαγωγής της άσκησης σε ένα πακέτο .zip (που περιέχει τόσο τα html αρχεία με τον κώδικα javascript όσο και τα όποια αρχεία πολυμέσων), συμβατό με το πρότυπο SCORM. Αυτό επιτρέπει την «εισαγωγή» του πακέτου ως έχει σε όποιο LMS σύστημα ακολουθεί το συγκεκριμένο πρότυπο (ανάμεσά τους και το Moodle).

Αρχίζοντας

Ο καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσετε με τα Hot Potatoes είναι να πειραματιστείτε με τις ασκήσεις-παραδείγματα. Θα σας δείξουν τους διαφορετικούς τύπους ασκήσεων που μπορείτε να φτιάξετε και ταυτόχρονα θα σας διδάξουν κάποιες από τις βασικές έννοιες. Έπειτα, μπορείτε να φτιάξετε την πρώτη σας άσκηση.

Η πρόκληση των δύο λεπτών: φτιάξτε την πρώτη σας άσκηση

Τώρα που έχετε δει πώς δουλεύουν όλες οι ασκήσεις, δοκιμάστε να δημιουργήσετε μια δική σας άσκηση. Στοιχηματίζουμε ότι μπορείτε να τη φτιάξετε μέσα σε δύο λεπτά, χρησιμοποιώντας το JMix. Αν θέλετε, εκτυπώστε αυτή τη σελίδα για να μπορείτε να τη συμβουλευέστε όσο δουλεύετε στο JMix. Να τι πρέπει να κάνετε:

Ανοίξτε το πρόγραμμα JMix, έπειτα

1. Εισάγετε έναν τίτλο
2. Εισάγετε μία πρόταση (δείτε την εικόνα παρακάτω). Σπάστε την πρόταση σε κομμάτια, βάζοντας κάθε κομμάτι σε ξεχωριστή γραμμή.
3. Κάντε κλικ σε ένα από τα δύο κουμπιά Web, ή επιλέξτε Δημιουργία σελίδας Web από το μενού Αρχείο. Υπάρχουν δύο μορφές εμφάνισης που μπορείτε να επιλέξετε, η τυπική και η drag & drop (σύρτε & αφήστε). Για αυτήν την άσκηση, δεν έχει σημασία ποια θα διαλέξετε.
4. Πληκτρολογήστε ένα όνομα για την ιστοσελίδα σας
5. Στην ερώτηση που θα ακολουθήσει επιλέξτε "όχι". (Το πρόγραμμα σας ρωτά αν θέλετε η λέξη που γράψατε με κεφαλαίο το πρώτο γράμμα να αρχίζει πάντα με κεφαλαίο ακόμα κι αν δε βρίσκεται στην αρχή της πρότασης).
6. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε Προεπισκόπηση άσκησης στο πρόγραμμα πλοήγησης για να δείτε την ιστοσελίδα σας.

Τρία βήματα για να φτιάξετε μία άσκηση

Παρόλο που μπορεί να βρήκατε την πρόκληση των δύο λεπτών αρκετά απλή, θα πρέπει να γνωρίζετε περισσότερα για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν τα προγράμματα για να τα εκμεταλλευτείτε καλύτερα. Αυτό το τελευταίο μέρος του οδηγού θα σας οδηγήσει βήμα-βήμα στη διαδικασία δημιουργίας μίας άσκησης χρησιμοποιώντας το JQuiz, ώστε να σας εισάγει σε κάποιες βασικές έννοιες που θα πρέπει να γνωρίζετε. Υπάρχουν τρία βήματα για τη δημιουργία μιας άσκησης:

1. Εισαγωγή δεδομένων (ερωτήσεις, απαντήσεις, κλπ.).

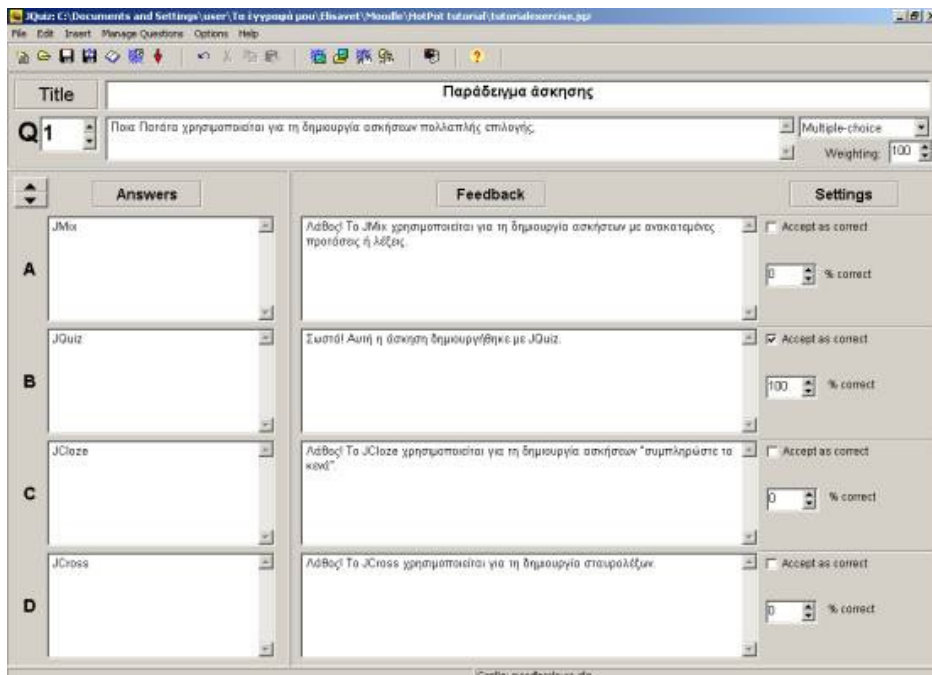
2. Ρύθμιση της εμφάνισης(πώς θα προετοιμάσετε τις λεζάντες των κουμπιών, τις οδηγίες, και άλλες ρυθμίσεις των ιστοσελίδων σας).
3. Δημιουργία ιστοσελίδων(εξάγετε την άσκησή σας σε HTML σελίδες).

Βήμα 1^ο: Εισαγωγή δεδομένων

Σε αυτό το μέρος του οδηγού, θα δημιουργήσουμε μία άσκηση πολλαπλής επιλογής χρησιμοποιώντας το JQuiz. Το πρώτο στάδιο είναι η εισαγωγή των ερωτήσεων και απαντήσεων για την άσκησή σας. Πρώτα, ανοίξτε το πρόγραμμα JQuiz. Θα πρέπει να βλέπετε μια οθόνη όπως αυτή της Εικόνας 3. Αν η οθόνη που βλέπετε φαίνεται πιο περίπλοκη από αυτήν, πιθανώς να βρίσκεστε στην οθόνη για προχωρημένους. Σε αυτήν την περίπτωση, κάντε κλικ στο μενού Επιλογές → Επίπεδο → Για αρχάριους.

Δείτε την οθόνη που ακολουθεί και πληκτρολογήστε τα παρακάτω:

1. Στο πλαίσιο τίτλου πληκτρολογήστε έναν τίτλο
2. Στο πλαίσιο ερώτησης πληκτρολογήστε την ερώτηση
3. Βεβαιωθείτε ότι στο πτυσσόμενο μενού στα δεξιά της ερώτησης είναι επιλεγμένο το Πολλαπλών Επιλογών. Αυτό καθορίζει τον τύπο της ερώτησης που θα κάνετε.
4. Πληκτρολογήστε τις απαντήσεις στα κουτιά στα αριστερά, και την απόκριση (feedback) στα δεξιά. Σημειώστε ότι κάθε απάντηση, σωστή ή λάθος, έχει δική της απόκριση.
5. «Τσεκάρετε» το κουτί Σωστό δίπλα από την σωστή απάντηση.



Εικόνα 3: Η αρχική οθόνη του JQuiz

Βήμα 2^ο: Τροποποιώντας την εμφάνιση

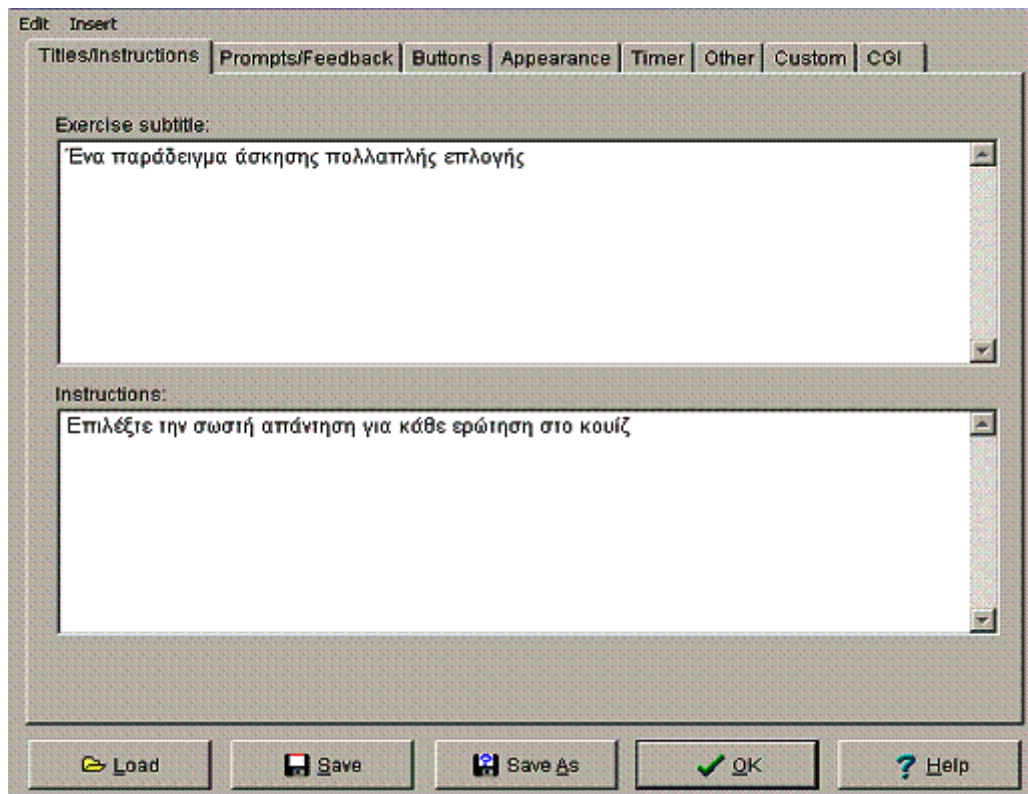
Όταν ένα πρόγραμμα Hot Potatoes δημιουργεί ιστοσελίδες, συνδυάζει 3 πηγές:

- Τα δεδομένα που εισήγατε
- Τις πληροφορίες παραμετροποίησης
- Ένα σύνολο από «πηγαία αρχεία» ή οδηγούς, που περιέχουν τη δομή των σελίδων.

Έχουμε ήδη εξετάσει την περίπτωση των δεδομένων. Το επόμενο βήμα είναι η παραμετροποίηση. Οι πληροφορίες παραμετροποίησης είναι μία συλλογή από κομμάτια κειμένου, που περιλαμβάνουν οδηγίες για τη δημιουργία της άσκησης, λεζάντες κουμπιών, και συνδέσμους URL που πιθανότατα δε θα αλλάξουν πολύ από τη μια άσκηση στην άλλη. Για παράδειγμα, μερικές από τις ασκήσεις-υποδείγματα που είδατε προηγουμένως σε αυτήν την παρουσίαση περιελάμβαναν ένα κουμπί «Ελέγξτε», ώστε ο φοιτητής να ελέγξει την απάντησή του. Η λεζάντα «Ελέγξτε» το πιο πιθανό είναι να μην αλλάξει από άσκηση σε άσκηση, οπότε δε χρειάζεται να αποθηκεύεται μαζί με τα δεδομένα. Παρόλα αυτά, μπορεί να χρειαστεί να την αλλάξετε (αν δημιουργείτε κουίζ σε άλλη γλώσσα, για παράδειγμα).

Όταν εξετάσατε την άσκηση-υπόδειγμα πολλαπλής επιλογής, ίσως θυμάστε ότι η άσκηση είχε τίτλο, υπότιτλο και κάποιες οδηγίες στο πάνω μέρος της σελίδας. Ο τίτλος της κάθε άσκησης πιθανόν να είναι μοναδικός, οπότε αποτελεί μέρος των δεδομένων. Παρόλα αυτά, ο υπότιτλος (π.χ. «άσκηση πολλαπλής επιλογής») και οι οδηγίες («Επιλέξτε τη σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση») μπορεί να είναι ο ίδιος για τις περισσότερες παρόμοιες ασκήσεις, οπότε αυτές αποτελούν μέρος της παραμετροποίησης. Στο βήμα 2, θα αλλάξουμε την παραμετροποίηση.

Πρώτα, κάντε κλικ στο Επιλογές → Διαμόρφωση Επιλογών για να δείτε την οθόνη παραμετροποίησης. Η πρώτη καρτέλα, με τίτλο Τίτλοι/Οδηγίες, περιέχει τον υπότιτλο της άσκησης και τις οδηγίες. Πληκτρολογήστε κάποιο κείμενο, όπως στο παράδειγμα παρακάτω, και μετά πατήστε OK.



Βήμα 3^ο: Δημιουργώντας μια ιστοσελίδα

Το τελευταίο βήμα είναι να δημιουργήσετε μια ιστοσελίδα από τα δεδομένα σας. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι κλικ στο κουμπί: Εξαγωγή για Δημιουργία Σελίδας Web ή, είτε από το μενού Αρχείο → Δημιουργία Σελίδας Web, κι έπειτα να δώσετε στην ιστοσελίδα σας ένα όνομα. Χρησιμοποιείτε το όνομα αρχείου, π.χ. "test.htm".

Οι Πατάτες, μία-μία

- [JQuiz](#) (ασκήσεις βασισμένες σε ερωτήσεις)
- [JCloze](#) (ασκήσεις με κενά)
- [JMatch](#) (ασκήσεις αντιστοίχισης)
- [JMix](#) (ασκήσεις «βάλτε στη σωστή σειρά»)
- [JCross](#) (σταυρόλεξα)
- Ο [Masher](#) (δημιουργώντας συνδεδεμένες ασκήσεις)

Εισαγωγή στο JQuiz (ασκήσεις βασισμένες σε ερωτήσεις)

Το JQuiz είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία ασκήσεων βασισμένων σε ερωτήσεις. Το κάθε κουίζ μπορεί να περιέχει έναν απεριόριστο αριθμό ερωτήσεων. Υπάρχουν τέσσερις βασικοί τύποι ερωτήσεων:

Στις ερωτήσεις **πολλαπλής επιλογής**, ο φοιτητής επιλέγει μια απάντηση κάνοντας κλικ σε ένα κουμπί. Αν η απάντηση είναι σωστή, η λεζάντα του κουμπιού θα αλλάξει σε φατσούλα :-), και αν είναι λάθος, θα αλλάξει σε X (μπορείτε να αλλάξετε αυτό το κείμενο από την οθόνη παραμετροποίησης). Σε κάθε περίπτωση, ο φοιτητής θα δει την απάντηση για τη συγκεκριμένη απάντηση, που εξηγεί γιατί είναι λάθος ή σωστή (με την προϋπόθεση ότι έχετε γράψει την απάντηση όταν φτιάχνετε την άσκηση). Αν η απάντηση είναι λάθος, ο φοιτητής μπορεί να συνεχίσει να επιλέγει απαντήσεις μέχρι να επιλεγεί η σωστή απάντηση. Το σκορ για την κάθε ερώτηση βασίζεται στον αριθμό προσπαθειών που έχουν γίνει για να επιτευχθεί η σωστή απάντηση. Μόλις επιλεγεί, το σκορ παραμένει το ίδιο, αλλά ο φοιτητής μπορεί να κάνει κλικ στα υπόλοιπα κουμπιά για να δει την απάντηση για τις άλλες απαντήσεις χωρίς να του αφαιρεθούν βαθμοί.

Στις ερωτήσεις **σύντομης απάντησης**, ο φοιτητής πρέπει να πληκτρολογήσει την απάντηση σε ένα πλαίσιο κειμένου στη σελίδα και να πατήσει το κουμπί **Ελέγξτε** για να δει αν είναι σωστή. Η σελίδα θα προσπαθήσει να ταιριάξει την απάντηση του φοιτητή με μία λίστα από σωστές ή λάθος απαντήσεις που έχετε καθορίσει. Αν βρεθεί ταιρί, η απάντηση για αυτήν την απάντηση θα εμφανιστεί. Αν όχι, τότε η σελίδα θα προσπαθήσει να βρει το κοντινότερο ταιρί ανάμεσα στις καθορισμένες σωστές απαντήσεις, και θα επισημάνει στο φοιτητή ποια τμήματα της απάντησής του είναι σωστά και ποια είναι λάθος. Το σκορ για την κάθε ερώτηση βασίζεται στον αριθμό των προσπαθειών που κάνει ο φοιτητής για να πετύχει την σωστή απάντηση. Μπορείτε, επίσης, να συμπεριλάβετε ένα κουμπί **Βοήθεια** (Hint), που θα δίνει στο φοιτητή ένα γράμμα της απάντησης. Η χρήση του κουμπιού **Βοήθεια** (Hint) αφαιρεί βαθμούς από το σκορ.

Μια **υβριδική** ερώτηση είναι ένας συνδυασμός ερώτησης πολλαπλής επιλογής και ερώτησης σύντομης απάντησης. Σε αυτόν τον τύπο ερώτησης, ζητείται από τον φοιτητή να γράψει την απάντησή του σε ένα πλαίσιο κειμένου. Παρόλα αυτά, αν ο φοιτητής δεν απαντήσει σωστά μετά από ένα συγκεκριμένο αριθμό προσπαθειών (που μπορείτε να καθορίσετε από την οθόνη παραμετροποίησης), η ερώτηση αλλάζει σε ερώτηση πολλαπλής επιλογής για να την καταστήσει πιο εύκολη.

Τέλος, η ερώτηση **πολλαπλής απάντησης** ζητά από το φοιτητή να επιλέξει διάφορες απαντήσεις. Ο σκοπός της άσκησης είναι να επιλέξει ο φοιτητής όλες τις σωστές απαντήσεις και να μην επιλέξει όλες τις λάθος. Αυτός ο τύπος άσκησης μπορεί να πάρει τη μορφή «Ποια από τα παρακάτω είναι ουσιαστικά;», ακολουθούμενο από μια λίστα από λέξεις. Ο φοιτητής πρέπει να επιλέξει όλα τα ουσιαστικά, αλλά να μην επιλέξει καμία απάντηση που δεν είναι ουσιαστικό, και μετά να πατήσει το κουμπί **Ελέγξτε**. Αν η απάντηση δεν είναι απόλυτα σωστή, ο φοιτητής θα δει ένα μήνυμα με τον αριθμό των σωστών απαντήσεων, καθώς και μια απάντηση. Αυτή θα είναι η απάντηση από

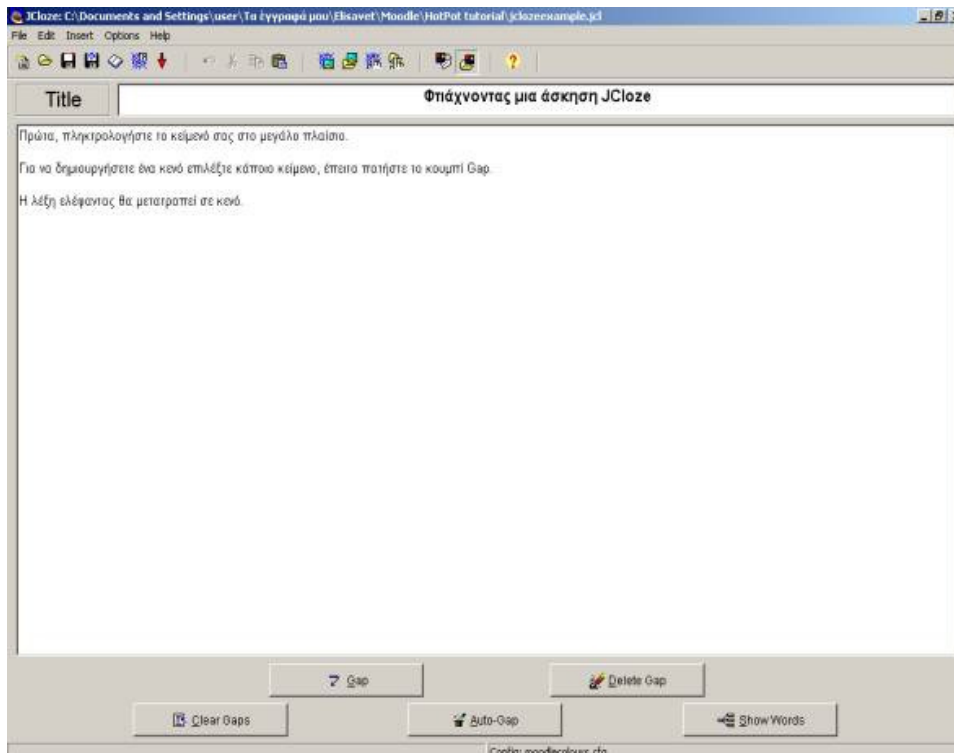
την πρώτη επιλογή στη λίστα που είτε επιλέχθηκε ενώ δεν έπρεπε να έχει επιλεγεί ή δεν επιλέχθηκε όταν έπρεπε να είχε επιλεγεί.

Εισαγωγή στο JCloze (ασκήσεις με κενά)

Το JCloze χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων με κενά. Ο φοιτητής συμπληρώνει όλες τις απαντήσεις προτού ελέγξει αν είναι σωστές. Όταν έχουν εισαχθεί όλες οι απαντήσεις, ο φοιτητής πατά το κουμπί **Ελέγξτε** για να βαθμολογηθεί. Οι σωστές απαντήσεις θα εισαχθούν στο κείμενο. Τυχόν λάθος απαντήσεις θα παραμείνουν στα πλαίσια κειμένου, ώστε να διορθωθούν. Όταν ένας φοιτητής ελέγχει μια απάντηση που δεν είναι απόλυτα σωστή, επιβάλλεται ποινή στη βαθμολογία ώστε το σκορ να εξαρτάται από τον αριθμό ελέγχων που απαιτούνται προτού η απάντηση είναι απόλυτα σωστή.

Σε μια άσκηση JCloze, μπορείτε να συμπεριλάβετε ένα κουμπί **Βοήθεια** (Hint) που θα δώσει στο φοιτητή ένα γράμμα της απάντησης που επεξεργάζεται (ανάλογα με το πού βρίσκεται ο δείκτης του ποντικιού). Μπορείτε, επίσης, να συμπεριλάβετε συγκεκριμένες ενδείξεις για κάθε κενό. Τα παραπάνω θα εμφανιστούν με τα κουμπιά **Βοήθεια** (Hint) ή **Ενδειξη** (Clue).

Η δημιουργία ενός κενού είναι πολύ εύκολη. Δείτε την εικόνα παρακάτω για τα βασικά βήματα:

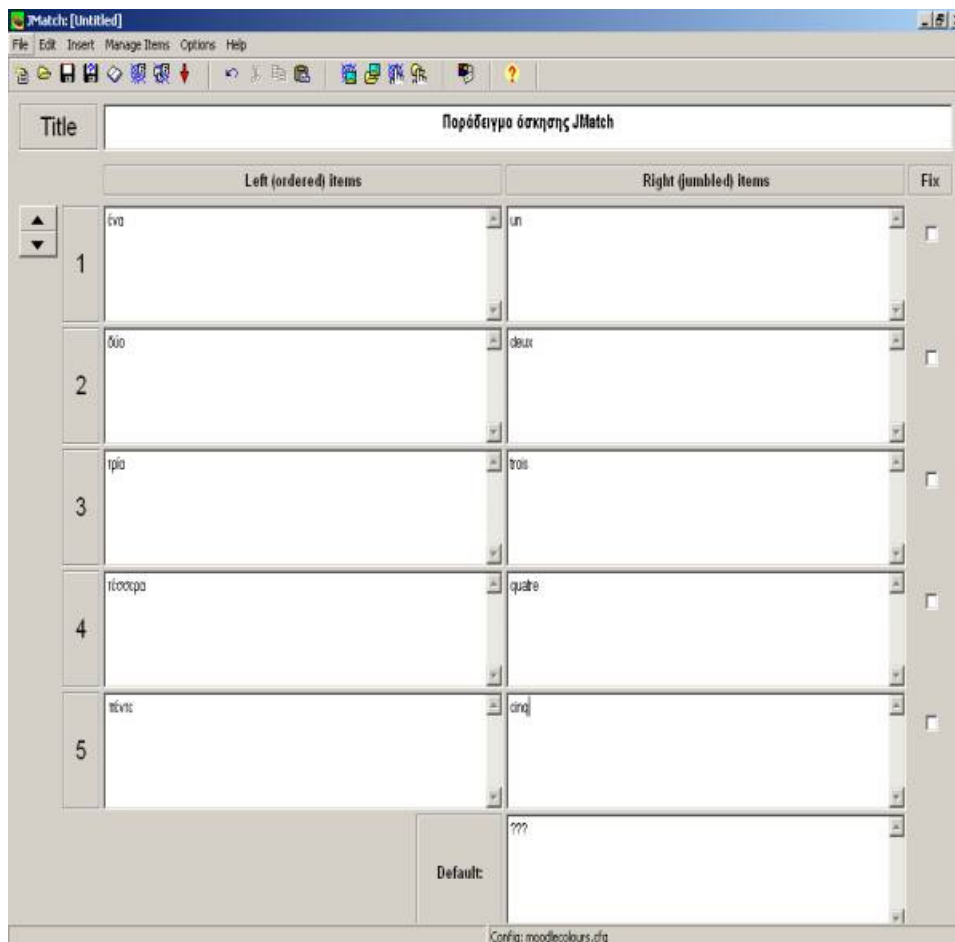


Εισαγωγή στο JMatch (ασκήσεις αντιστοίχισης)

Το JMatch χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων αντιστοίχισης. Βασικά, αυτό σημαίνει ότι μια λίστα αντικειμένων εμφανίζεται στη μια πλευρά, και το κάθε αντικείμενο πρέπει να ταιριάζει με ένα αντικείμενο από την άλλη πλευρά.

Η εμφάνιση των ασκήσεων μπορεί να γίνει σε δύο μορφές: τυπική και σύρτε & αφήστε (drag & drop). Η τυπική μορφή χρησιμοποιεί μια πτυσσόμενη λίστα αντικειμένων στα δεξιά. Αυτή είναι η μορφή που προτείνεται όταν έχετε πάνω από επτά ή οχτώ αντικείμενα, και τα αντικείμενα στα δεξιά αποτελούνται μόνο από κείμενο. Αν έχετε μόνο λίγα αντικείμενα, και ειδικά αν τα αντικείμενα είναι γραφικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη μορφή σύρτε & αφήστε. Μη χρησιμοποιείτε αυτή τη δεύτερη μορφή αν έχετε πάνω από οχτώ αντικείμενα, καθώς η κύλιση της σελίδας θα κάνει πιο δύσκολο το να σύρετε και να αφήσετε τα αντικείμενα.

Για να δημιουργήσετε μια άσκηση JMatch, εισάγετε κάθε ζευγάρι αντικειμένων στην ίδια σειρά, όπως στην εικόνα παρακάτω. Όταν εξάγετε την άσκηση σε μορφή ιστοσελίδας, το πρόγραμμα θα ανακατέψει αυτόματα τα αντικείμενα στα δεξιά.

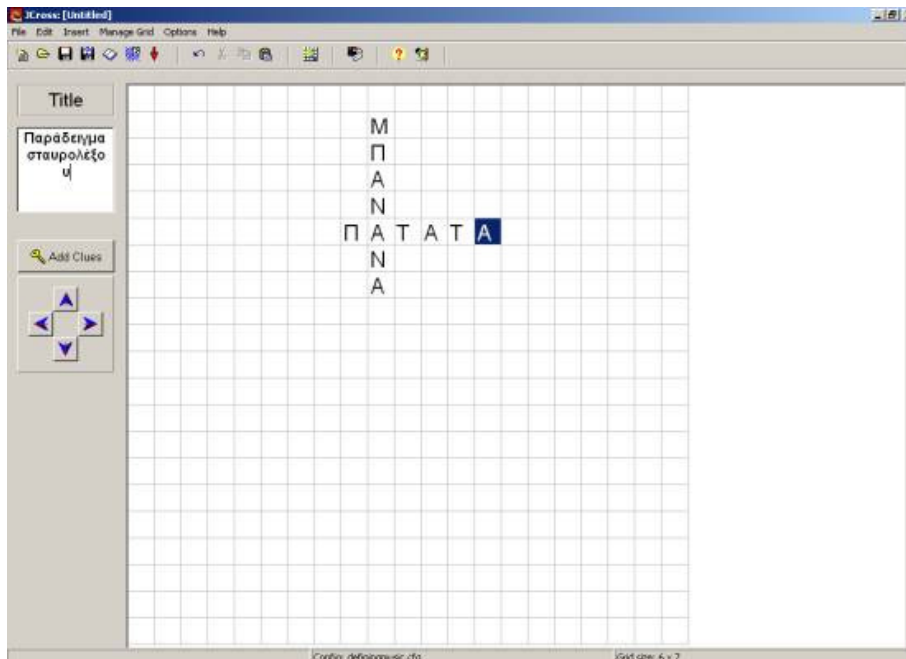


Εισαγωγή στο JMix (ασκήσεις σύνθεσης πρότασης ή λέξης)

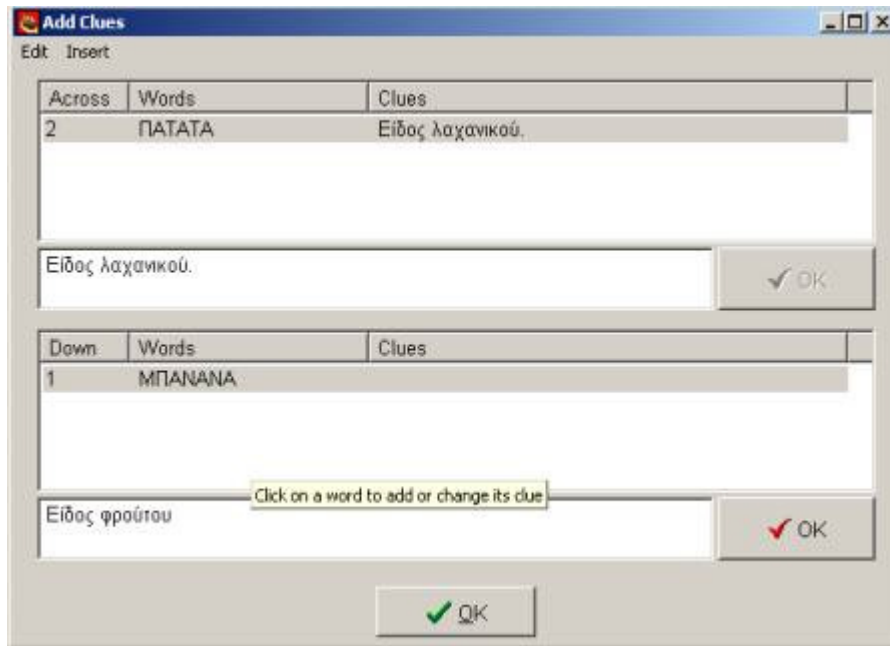
Το JMix χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων τοποθέτησης στη σωστή σειρά. Μπορείτε να ανακατέψετε τις λέξεις μιας πρότασης ή τα γράμματα μιας λέξης. Όπως το JMatch, το JMix εξάγεται σε δύο μορφές εμφάνισης: τυπική και σύρτε & αφήστε.

Εισαγωγή στο JCross (σταυρόλεξα)

Το JCross χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων με σταυρόλεξα. Υπάρχουν δύο βήματα για να φτιάξετε μια άσκηση: πρώτα εισάγετε τα γράμματα στο πλέγμα, και μετά προσθέτετε τις ενδείξεις. Για να προσθέσετε γράμματα στο πλέγμα, κάντε κλικ σε ένα τετράγωνο και πληκτρολογήστε ένα γράμμα. Δοκιμάστε το παράδειγμα στην εικόνα παρακάτω για να ξεκινήσετε.



Αφού δημιουργήσετε το πλέγμα, κάντε κλικ στο **Add Clues**. Έπειτα, για να προσθέσετε τις ενδείξεις, κάντε κλικ σε μια λέξη, εισάγετε την ένδειξη και πατήστε το κουμπί **OK**.



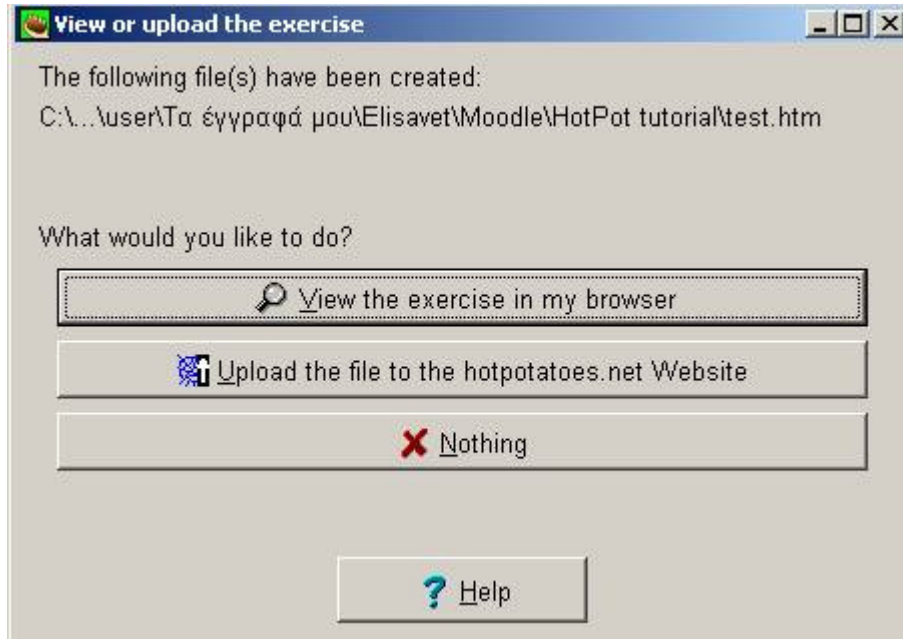
Ο Masher (δημιουργώντας συνδεδεμένες ασκήσεις)

Ο Masher είναι μια διαφορετική εφαρμογή από τις άλλες στο πακέτο των Hot Potatoes. Σκοπός του είναι να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε μεγαλύτερες ενότητες υλικού, συνδεδεμένες μεταξύ τους. Ο Masher απαιτεί ξεχωριστό κλειδί εγγραφής που μπορείτε να το πάρετε μόνο αν αγοράσετε εμπορική άδεια για τα Hot Potatoes. Χωρίς το κλειδί, μπορείτε να δημιουργήσετε μικρές μόνο ενότητες ασκήσεων. Ο Masher χρησιμοποιείται, επίσης, για το «ανέβασμα» αρχείων που δεν αποτελούν ασκήσεις Hot Potatoes στον εξυπηρετητή www.hotpotatoes.net.

Ο Masher έχει δικό του οδηγό (κάντε κλικ στο **Help/Tutorial** στο πρόγραμμα Masher) και ένα λεπτομερές αρχείο βοήθειας με πλήρεις οδηγίες. Για να δείτε το αρχείο Help, εκκινήστε το πρόγραμμα Masher και πατήστε το πλήκτρο F1.

Ο εξυπηρετητής hotpotatoes.net

Κάθε φορά που δημιουργείτε μια άσκηση Hot Potatoes, θα δείτε την ακόλουθη οθόνη:



Γενικά, θα θέλετε να δείτε την άσκηση στο φυλλομετρητή σας για να ελέγξετε αν δουλεύει όπως πρέπει. Παρόλα αυτά, η δεύτερη επιλογή σας επιτρέπει να κάνετε χρήση της υπηρεσίας φιλοξενίας www.hotpotatoes.net. Πρόκειται για έναν εξυπηρετητή δικτύου που μπορεί να φιλοξενήσει τις ασκήσεις σας και να σας επιτρέψει να τις προστατέψετε με κωδικό. Οι φοιτητές μπορούν να συνδεθούν με τον εξυπηρετητή και να κάνουν τις ασκήσεις, ενώ εσείς μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματά τους αργότερα. Αυτή η υπηρεσία δεν παρέχεται δωρεάν, αλλά είναι αρκετά φτηνή, και μπορείτε να τη δοκιμάσετε δημιουργώντας ένα δοκιμαστικό λογαριασμό και «ανεβάζοντας μερικές ασκήσεις». Για να δημιουργήσετε δοκιμαστικό λογαριασμό, κάντε κλικ στο "**Upload the file to the hotpotatoes.net Website**", έπειτα "τσεκάρετε" την επιλογή "**Create a demo account for me on hotpotatoes.net**". Πληκτρολογήστε ένα όνομα χρήστη που θα θέλατε να χρησιμοποιείτε και πατήστε OK. Θα σας δοθεί ένας κωδικός για να έχετε πρόσβαση στο δοκιμαστικό λογαριασμό σας. Σημειώστε τον κωδικό και ακολουθήστε τις οδηγίες της οθόνης.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την υπηρεσία hotpotatoes.net, δείτε www.hotpotatoes.info.

FAQ – Frequently Asked Questions

1. Ερώτηση: Από πού μπορώ να κατεβάσω το Hot potatoes;

Απάντηση : Επισκεφτείτε τη σελίδα <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/> και πηγαίνατε στα **downloads** για να βρείτε το κατάλληλο αρχείο. Αποθηκεύστε το αρχείο zip στο σκληρό σας δίσκο και προχωρήστε με την εγκατάσταση του προγράμματος.

2. Πώς μπορώ να ενημερώσω την έκδοση του Hot Potatoes που έχω εγκατεστημένη στον υπολογιστή μου;

Απάντηση : Όταν ανοίγετε την εφαρμογή Hot Potatoes, πηγαίνατε στο μενού Options και επιλέξτε Update Hot Potatoes για να δείτε εάν χρησιμοποιείτε την τελευταία έκδοση του προγράμματος. Ακολουθήστε τις οδηγίες για να "κατεβάσετε" τη νέα έκδοση.

3. Πώς μπορώ να έχω την πλήρη έκδοση του Hot Potatoes;

Απάντηση : Από το μενού **Help** μιας πατάτας θα πρέπει να επιλέξετε Register και μετά να πατήσετε στο **Get a key**. Θα σας ζητηθεί να συμπληρώσετε μια φόρμα με το όνομα, το επίθετο, την ηλεκτρονική διεύθυνση και τη χώρα όπου ζείτε. Αφού υποβάλλετε τη φόρμα θα αποσταλεί μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ο λογαριασμός χρήστη και ο κωδικός σας τον οποίο θα πρέπει να συμπληρώσετε στα πεδία της επιλογής Register.